FICHE N° 12
Réaliser un roman-photo sur tablettes (2de)

Céline Benoît, académie de Toulouse

- **Niveaux et thèmes de programme**
  Lycée (2de), étude du roman réaliste, histoire des arts, écriture d'invention.

- **Autres niveaux et thèmes de programme possibles**
  Collège (4e et 3e), étude du roman, des fables…

- **Problématique**
  Comment, par le biais d'un photo-roman numérique, enrichir une écriture d'invention tout en travaillant la lecture d'image et en mobilisant ses connaissances ?

- **Objectifs littéraires et culturels**
  - récapituler et fixer, d'une manière originale, les principales caractéristiques du courant réaliste (activité de fin de séquence) ;
  - découvrir divers peintres et tableaux réalistes ou en lien avec les sujets réalistes (impressionnisme, scène américaine…).

- **Objectifs méthodologiques**
  - **lire l'image : le tableau.** L'analyser avec un soin méticuleux, dans tous ses détails. En comprendre les indices, mais aussi découvrir les richesses des recadrages possibles dans l'image. Cela amène d'ailleurs à mieux percevoir l'importance du cadre, pour l'image fixe comme pour le cinéma ;
  - **écrire (écriture d'invention) :** création et écriture d'un texte littéraire personnel et inscrit dans un courant littéraire (activité de bilan) – possibilité de s'inspirer des styles différents des auteurs étudiés (Flaubert, Balzac) ;
  - **dire (oral) :** dire son texte (diction, ton, rythme). D'autant plus intéressant et efficace si la classe a déjà travaillé l'oral (par le biais d'enregistrements individuels de théâtre, de fables etc.) ;
  - **éducation aux médias :** initiation aux droits d'utilisation des images et des sons (en cas d'ajout de fond musical).

- **Ressources numériques et outils informatiques mobilisés**
  - tablettes individuelles (iPad 2) ;
  - applications : PSExpress, iMovie, éventuellement.

- **Plan de déroulement de la séquence pédagogique**
  1. phase de choix de l'image : recherche sur Internet des peintres et tableaux susceptibles de faire naître l'envie d'écrire (en partie en classe) ;
  2. phase d'élaboration de l'écriture et du travail de l'image (à la maison, avec un point en classe) ;
  3. phase de montage et d'enregistrement (à la maison) ;
  4. phase de visionnage : retours et échanges sur les photo-romans produits (en classe).

- **Pistes d'évaluation**
  - Écriture d'invention ;
  - Maîtrise des aspects essentiels du genre du récit et du courant réaliste ;
  - Implication et satisfaction des élèves.

Dans ÉDU'base
(cf. liens et sites utiles page n° 105)
- Tablettes numériques au lycée (Besançon, Lycée, 2012) ;
- Gréco/Courbet : étude comparative (Orléans-Tours, 1re, 2010) ;
- *La Vendetta* de Balzac (Amiens, 4e, 2011) ;
- La notion de focalisation en classe de seconde (Orléans-Tours, 2de, 2013).

Pourquoi un « photo-roman » ? Plutôt que de proposer un « roman-photo », où l'illustration vient en complément de la trame narrative, l'idée consiste à proposer une image unique (en l'occurrence un tableau) à partir duquel l'élève peut réaliser toutes sortes d'opérations susceptibles de stimuler son imagination et de favoriser la construction d'une véritable narration. Le tableau – ou son image –, travaillé grâce aux outils numériques, sert donc de support à une histoire qui trouve son aboutissement dans la réalisation d'un photo-roman. L'enjeu est de mobiliser de nombreuses connaissances et compétences des élèves lors d'un travail bilan.

Cette séquence se déroule dans une classe expérimentant l'apprentissage avec tablettes numériques (iPad2) : chaque élève a sa propre tablette, au lycée et à la maison. Cet outil permet de centraliser toutes les étapes et tous les éléments de la réalisation.

Ce projet prend place à la fin d'une période consacrée à la nouvelle et au roman réalistes en classe de seconde. Nous avions étudié *Un cœur simple* de Flaubert et *Eugénie Grandet* de Balzac et observé la variété et les constantes dans les choix et dans l'écriture réalistes. Cette étude avait été complétée par l'analyse d'*Un enterrement à Ornans* de Courbet et des recherches sur le peintre et ses œuvres.

Le tableau choisi comme base pour le photo-roman doit être représentatif des caractéristiques du mouvement. On peut penser aux tableaux de Courbet, de Caillebotte, mais aussi à certains peintres impressionnistes, comme Degas, ou de la scène américaine, notamment Hopper. S'ils n'appartiennent pas au mouvement réaliste même, ils en partagent certains choix, ce qui permet d'en discuter avec les élèves tout en élargissant leur culture plastique. Évidemment, la question des droits se pose. Une manière de la contourner est de « reconstituer les tableaux », en une nouvelle sorte de tableaux vivants. Une autre possibilité consiste à travailler à partir d'une photo réaliste composée par les élèves, ce que la tablette permet très facilement (mais dès lors, l'approche culturelle du courant réaliste en peinture disparaît).

La réalisation d'un photo roman de ce type permet, outre de fixer en s'appropriant les caractéristiques du mouvement réaliste, de pratiquer la lecture d'image de façon pointue, d'imaginer et d'écrire une histoire (audiovisuelle, mais aussi de type écriture d'invention) et de travailler l'oral. Le travail de groupe entraîne la mise en commun des compétences techniques, mais aussi des discussions intéressantes concernant le choix des œuvres ou les choix stylistiques.

séance 1 Aborder le projet et réfléchir aux choix

Cette séance introductive au travail est essentielle. Il s'agit de présenter le projet et de permettre aux groupes de s'organiser avec l'aide du professeur. Il faut dès l'abord indiquer toutes les contraintes, notamment celles liées à la technique, afin que les élèves ne soient pas ensuite bloqués par cet aspect.
Un document, *Photo-roman réaliste, mode d'emploi*, est vidéoprojeté au tableau : cette base explicative du projet permet le commentaire, la discussion, l'ajout de précisions. Les liens vers des tableaux présélectionnés sont activés pour que la classe ait un aperçu de la totalité des œuvres proposées. Ce moment de découverte et de discussion permet d'aborder la notion de « réalisme en peinture », d'envisager cette désignation pour des œuvres plus récentes notamment. C'est la partie plus particulièrement dédiée à l'histoire des arts.
Le document, mis en ligne sur le blog de l'ENT de la classe, est ensuite téléchargé sur les tablettes. Les élèves s'associent en groupes de 2 ou 3 et commencent la recherche du tableau qui leur servira de support. Soit ils utilisent une des œuvres présélectionnées, soit ils se promènent sur Internet pour élargir leur palette de choix ou assouvir leur curiosité. Une contrainte est néanmoins à prendre en compte : l'image qui sera ensuite téléchargée doit avoir une résolution importante. En effet, si elle n'est pas suffisante, les détails, « rognés » puis agrandis par le logiciel de montage, ou les zooms, présenteront une forte pixellisation. La précision est indiquée dans le « mode d'emploi » : Aller sur google image, cliquer à droite sur la roue crantée puis sur recherche avancée et sélectionner « tailles », choisir supérieure à 10 Mb.
À la fin de la séance, les élèves ont compris le projet, les groupes sont constitués, et, pour la plupart, ont choisi leur tableau.

séance 2 Écrire en images

Le démarrage de cette étape se fait en classe, mais le travail sera poursuivi à la maison. Les deux applications essentielles, PSExpress (pour les recadrages et effets sur les images fixes) et iMovie (qui offre aussi de nombreux effets, et surtout, qui permet le montage et l'enregistrement) sont présentées et testées par les élèves. Certains les connaissaient déjà, pour avoir exploré les possibilités de la tablette en autonomie.

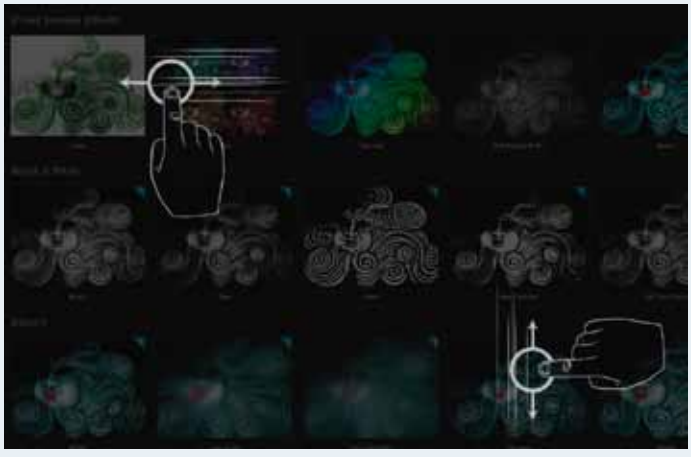

Fig. 1 : Quelques-uns des effets disponibles sur PSExpress (logiciel de retouche d'images). L'utilisation tactile est très simple, comme on le voit.

Fig. 2 : Recadrage sur PSExpress, très simple également. L'image recadrée (rognée) sera renommée pour être ensuite importée comme plan sur iMovie.

Ensuite, le travail d'invention et d'écriture, tant de texte que d'image, commence. Il s'agit d'une étape de discussion, de recherche d'idées, toujours avec une perspective d'écriture réaliste. Les élèves imaginent une histoire à partir des éléments du tableau. Un groupe décide d'écrire en vers… et pourquoi pas, tant qu'ils maintiennent des aspects réalistes à leur texte. Un autre groupe choisit de raconter les rencontres et observations d'un narrateur interne qui se promène dans Paris, par « temps de pluie ». Deux groupes ont choisi le fameux *Oiseaux de nuit* de Hopper : ils imagineront des histoires de gangsters… Les textes sont élaborés en même temps que les plans qui composeront le film. Les élèves ont généralement proposé entre cinq et dix cadrages différents, pour isoler des détails notamment. Ils ont utilisé plusieurs effets, en particulier l'effet Ken Burns, un type de zoom qui permet de se promener dans l'image et donc de donner une impression de mouvement. C'est l'occasion de réinvestir ce que nous avons déjà vu en matière d'analyse d'images (plans, cadres, couleurs…).
Le montage du film et l'enregistrement des voix se font hors de la classe, pour des raisons pratiques et de temps. À plusieurs reprises dans l'année, les élèves avaient réalisé de petits enregistrements individuels pour travailler la lecture, le ton, la diction. Le photo-roman, narration et/ou dialogues permet également une finalisation de ce travail de l'oral.
Les films doivent faire quelques minutes.

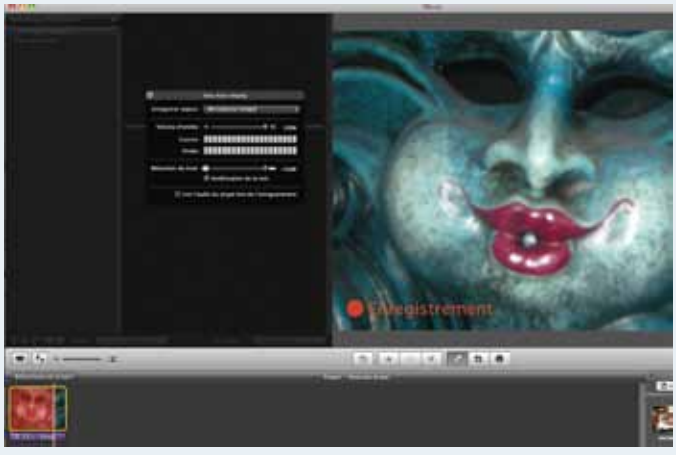

Fig. 3 : Enregistrement de la voix sur iMovie. Il suffit de cliquer sur l'icône du micro, puis de positionner le curseur sur le plan où commence le texte…

séance 3 Visionner ensemble les productions et faire le bilan

Soit à partir des tablettes elles-mêmes, vidéo-projetées, soit après transfert des fichiers (directement de la tablette à un ordinateur, et de là sur clé si besoin).
Dernière étape, et la plus agréable… malgré les timidités. Le visionnage est un moment de plaisir et de détente, mais aussi l'occasion d'émettre des critiques constructives.

Fig. 4 : Première image du photo-roman d'un groupe qui a travaillé à partir du tableau de Gustave Caillebotte, *Rue de Paris, temps de pluie* (1877) téléchargé sur WikipediaCommons (http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gustave_Caillebotte_-_Paris_Street;_Rainy_Day_-_Google_Art_Project.jpg) Les élèves ont choisi un effet de flou pour lancer leur générique, qui est accompagné d'un morceau au piano.

Le dialogue permet de mettre à jour les points forts et les aspects moins réussis des productions : un élève a chuchoté, rendant son texte difficile à comprendre, un groupe a dérivé vers une histoire de gangsters abracadabrante, un texte comporte des erreurs de langue gênantes (c'est l'occasion de faire un point de grammaire)… mais, dans l'ensemble, les films sont intéressants et inventifs. Deux films sont particulièrement plébiscités, l'un pour la qualité remarquable de l'écriture, l'autre pour l'effort de versification qui a fait son petit effet !
Pour finir, j'ai demandé aux élèves ce qu'ils avaient pensé et retiré de ce travail. Pour la plupart, ils ont apprécié le travail collaboratif et la création du film. Plusieurs m'ont dit que c'était « plus amusant » de faire de l'écriture d'invention ainsi. Cependant, seul un tiers de la classe m'a donné son adresse email pour avoir accès aux films via Dropbox.

BILAN DES USAGES DU NUMÉRIQUE

Le premier aspect positif, qui a été immédiatement noté par les élèves, c'est bien sûr le côté ludique et créatif. Dès lors, la motivation est accrue, les élèves prennent plaisir à travailler. La recherche et le choix des tableaux se font très facilement avec les tablettes. La séance de visionnage des productions a aussi été très agréable, nous avons parfois admiré, parfois ri, et tout s'est déroulé de façon très bon enfant. La vidéoprojection offre des conditions de visionnage très confortables.

Le deuxième point fort est la possibilité de conserver les films. D'abord, chacun a pu garder son œuvre, comme souvenir, ce qui est gratifiant. Ensuite, les élèves ont eu la possibilité de revoir ou de télécharger les autres photos-romans par le biais de Dropbox.

Ensuite, le travail de découpage et de montage a permis une observation minutieuse des œuvres et une réflexion sur l'importance du choix des cadres.

Enfin, les élèves se sont essayés au montage vidéo. Certains avaient déjà utilisé le mode bande-annonce de iMovie, pour le plaisir, mais ce mode a des possibilités très restreintes. Le projet a donc permis à tous de réaliser un petit film avec un logiciel riche et complet. Dans un monde où le travail de l'image se développe sans cesse, cette compétence paraît importante.

Il faut tout de même noter quelques difficultés. Certains élèves ont trouvé que l'utilisation d'iMovie n'était pas si simple. Ceci dit, ils ont progressé et se sont familiarisés avec ce type de logiciels, ce qui leur sera très utile. Ils sont tout de même souvent étonnamment rapides (j'ai eu beaucoup plus de mal à obtenir un très médiocre résultat !) C'est sur ce plan-là que le travail collaboratif s'est révélé le plus immédiatement bénéfique.

La question des droits est aussi problématique (images et sons). Évidemment, c'est l'occasion d'en parler avec les élèves et de faire un peu d'éducation aux médias. Néanmoins, cela peut compliquer des projets destinés à être publiés.

Quel est l'apport de la tablette même, par rapport à l'utilisation d'ordinateurs ? En premier lieu, sa facilité d'utilisation (le tactile est très intuitif). Également, le fait que, les élèves l'emportant partout, ils ont pu travailler leur projet dans le bus, chez eux, au lycée… conjuguant ainsi naturellement aspects ludiques et scolaires.